



Règlement de la Commission Départementale de FOOTBALL à 7

SEPTEMBRE 2024

CHAPITRE I – Organisation de la Commission Football à 7

ARTICLE 1 - OBJECTIFS DE LA COMMISSION FOOTBALL A 7

La Commission Départementale de Football à 7 a pour objectif d'organiser l'activité football à 7, de faire respecter les Statuts et Règlements de la F.S.G.T. et concourir à l'application des objectifs généraux de la Fédération et des Comités dont elles dépendent.

ARTICLE 2 – ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

- a) La Commission Départementale de Football à 7 est élue à main levée par les représentants des clubs de football à 7 F.S.G.T. (1 voix par club), au cours de l'Assemblée Générale de la spécialité.
- b) Le nombre de candidatures et d'élus à la Commission n'est pas limité.
- c) Tous les membres de la Commission doivent être obligatoirement licenciés à la F.S.G.T..
- d) La Commission Départementale de Football à 7 présentera à l'Assemblée Générale les membres sortants et les nouvelles candidatures, qui seront soumises au choix des clubs.
- e) Pour être élus, les candidats devront obtenir la majorité simple.
- f) **Tous les clubs doivent assister à l'Assemblée Générale du football annuelle. Tout club absent verra son engagement en championnat et coupe la saison suivante majorée de 60€. Des points à la Coupe Fair-Play seront également attribués à chaque club au début de la saison suivante comme suit : 10 points si club présent, 5 points si club excusé et 0 point si club absent non excusé.**

ARTICLE 3 – AFFILIATION - ENGAGEMENTS – LICENCES

- a) Les demandes d'affiliation doivent être réalisées sur la plate-forme E-licence le plus rapidement possible, avant de pouvoir commander les licences dématérialisées.
- b) Les demandes d'engagement (fiche club et charte) doivent être adressées à la Commission Football le plus rapidement possible.
- c) La date limite des engagements des équipes est fixée à la deuxième réunion des responsables des clubs de la saison.
- c) L'engagement de l'équipe ne sera validé que s'il est accompagné du droit dont le montant est fixé par la Commission Football.

ARTICLE 4 - ASSURANCES

A) ASSURANCES – AFFILIATION

L'affiliation du club (obligatoire) couvre la responsabilité civile dans les limites du contrat d'assurance contracté par la F.S.G.T. pour l'ensemble de ses clubs. La F.S.G.T. n'est pas responsable des accidents survenus à ses membres. Elle ne contracte à leur égard aucune obligation de sécurité. Elle n'est pas responsable des vols ou détériorations d'objets appartenant à ses membres. Elle n'est liée à leur égard par aucun contrat de dépôt.

B) ASSURANCE INDIVIDUELLE

L'assurance individuelle est obligatoire.

La F.S.G.T. met à la disposition de chaque adhérent la possibilité de contracter cette assurance.

ARTICLE 5 – RÉUNIONS DES RESPONSABLES DES CLUBS ET DE LA COMMISSION

- a) Une réunion tous les semestres est programmée pour les responsables des clubs et pour les membres de la Commission. **La présence des clubs à ces réunions est obligatoire.** Un club doit être représenté par un responsable ou, en cas d'indisponibilité, par un joueur de l'équipe.

b) Les clubs doivent faire l'effort d'arriver à l'heure aux réunions. **Tout club absent sera sanctionné d'une amende financière de 15€ en cas d'absence excusée ou de 30€ en cas d'absence non excusée.** Toutefois, la Commission se réserve le droit de ne pas appliquer ces sanctions en cas de retard annoncé ou de force majeure (accident, intempérie...).

CHAPITRE II – Les compétitions

ARTICLE 6 - CALENDRIER

A) DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Au début de chaque saison, la Commission Football établit le calendrier du championnat et des coupes départementales et fixe l'ordre dans lequel doivent se dérouler les rencontres, en tenant compte du calendrier des épreuves fédérales établi par la COMMISSION SPORTIVE FÉDÉRALE DES FOOTBALLS qui est prioritaire.

B) DEMANDE DE REPORT DES RENCONTRES

Aucune modification ne peut être apportée au calendrier sans l'accord de la Commission.

Toute demande de report devra être motivée par le club demandeur, qui devra avertir le plus rapidement possible la Commission Football et le club adverse.

C) RENCONTRE REPORTÉE LE JOUR MÊME DU MATCH

En cas d'intempéries (fortes pluies, neige...), le jour du match, la Commission Football fera le nécessaire pour rendre compte de l'état du terrain et s'il est impraticable préviendra les clubs de ne pas se déplacer avant 19H.

Si la Commission ne les a pas contactés à 19H, les clubs devront se rendre au terrain et la décision sera prise par les responsables des équipes sur place. Le motif de report du match sera indiqué sur la feuille de match.

ATTENTION : toute équipe ne se déplaçant pas au stade ou si elle n'est pas complète (moins de cinq joueurs), sera déclarée forfait.

ARTICLE 7 – HORAIRES DES RENCONTRES

Aucun retard de match n'est autorisé. Chaque équipe est tenue de respecter les horaires fixés pour débuter le match. Un délai de 15 minutes est accordé après l'horaire fixé du début du match. Passé ce délai, le match sera considéré perdu pour l'équipe qui n'est pas au rdv (feuille de match à l'appui).

ARTICLE 8 - LE CHAMPIONNAT

a) Le classement s'effectuera par addition de points attribués suivant le barème ci-dessous :

- Rencontre gagnée.....4 points
- Rencontre nulle.....2 points
- Rencontre perdue.....1 point
- Rencontre perdue par pénalité disciplinaire ou forfait.....0 point

b) Les équipes classées à égalité de points au classement final, seront départagées de la manière suivante :

- 1^{er} - par le classement à la Coupe Fair-play,
- 2^{ème} - par le goal-average particulier,
- 3^{ème} - par le goal-average général,
- 4^{ème} - à la meilleure attaque,
- 5^{ème} - à la meilleure défense,
- 6^{ème} - par tirage au sort.

ARTICLE 9 – LA COUPE

a) Toute équipe n'étant pas à jour de ses cotisations (affiliation / licences / factures non réglées) au jour du démarrage de la Coupe, ne pourra participer à cette épreuve.

b) Elle se déroule par matchs à élimination directe dans les conditions fixées à l'article 20-b.

ARTICLE 10 - LA COUPE FAIR-PLAY

La Coupe Fair-Play consiste à récompenser le comportement des équipes sur le terrain tout au long de la saison. Les modalités d'organisation de la Coupe Fair-play seront déterminés par la Commission Football en début de saison.

CHAPITRE III – Équipements et matériels

ARTICLE 11 – ÉQUIPEMENTS

- a) **Toute équipe doit se présenter sur le terrain avec des maillots identiques numérotés**, dont les couleurs permettent de distinguer le gardien.
- b) Si les deux équipes en présence jouent avec des jeux de maillots de couleurs semblables ou pouvant amener une confusion : celle qui reçoit doit impérativement changer de couleur.
- c) Chaque équipe devra présenter, avant le match, un ballon en parfait état, le club recevant étant tenu de fournir le nombre de ballons nécessaires au déroulement de la rencontre.
- d) **Le port des protège-tibias est fortement recommandé.**
- e) L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres. **Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur** (y compris tout type de bijou). S'ils ne peuvent pas les retirer, les joueurs sont autorisés à couvrir leurs bijoux au moyen de sparadrap.

ARTICLE 12 – FEUILLE DE MATCH

- a) Avant chaque rencontre, il est dressé par les soins de deux équipes, une **feuille de match** constituant la pièce officielle obligatoire, attestant du déroulement d'une rencontre et de l'identification de ses acteurs.
- b) Chaque club présentera une feuille de match pré-remplie (les joueurs qui ne participent pas au match pourront être barrés). En cas d'absence de formulaire officiel, la feuille de match devra être établie sur papier libre.
- c) **Sous 5 jours, l'équipe gagnante doit transmettre par mail, par sms ou déposer les feuilles de match dûment remplie au Comité.**

CHAPITRE IV – Qualification des joueurs

ARTICLE 13 - LICENCES

- a) Pour pouvoir prendre part à une rencontre officielle, tout joueur doit être possesseur d'une licence **délivrée par la F.S.G.T.. Une photo d'identité récente doit apparaître sur la licence.**
- b) Sont autorisés à participer à l'activité football à 7 les femmes et les hommes âgés d'au moins de 16 ans.
- c) Un joueur licencié ne peut jouer que dans une seule équipe de Foot à 7, hormis le gardien de but qui peut dépanner plusieurs équipes.
- d) Les responsables des clubs doivent obligatoirement être titulaires d'une licence F.S.G.T., qu'ils jouent régulièrement ou non avec une des équipes.

ARTICLE 14 - CONDITIONS DE QUALIFICATION

A) DÉLAIS DE QUALIFICATION

Pour qu'un joueur soit qualifié, il faut que sa licence ait été commandée.

B) CONTRÔLE MÉDICAL

Conformément à la législation en vigueur (article L231-2 du Code du Sport), la délivrance d'une licence à un joueur est subordonnée à la production d'une attestation médicale ou d'un certificat médical attestant de la non contre-indication à la pratique du football en compétition, daté de moins d'un an à la date de la commande de la licence. Ce certificat médical restera valide 3 ans.

Un questionnaire de santé permettra aux joueurs de savoir s'ils doivent fournir à son club une attestation médicale ou un nouveau certificat médical.

Il en va de la responsabilité des dirigeants de transmettre le questionnaire de santé aux adhérents et de demander obligatoirement l'attestation médicale ou un certificat médical.

ARTICLE 15 - CONTRÔLE DES LICENCES ET JUSTIFICATION D'IDENTITÉ

- a) Au moins 3 licences devront être présentées au début ou en fin de chaque rencontre au dirigeant de l'équipe adverse aux fins de vérification. Tout nouveau joueur rentrant en cours de match devra présenter sa licence.
- b) Un joueur ne présentant pas sa licence ne peut participer à un match qu'après avoir justifié son identité par une pièce officielle portant photo, date de naissance et signature de l'intéressé. Un

dirigeant ne peut s'opposer à la participation d'un joueur adverse sans licence, et justifiant son identité, mais seulement porter des réserves sur le dit joueur.

c) Les licences anciennes et licences d'une autre fédération ne seront pas acceptées pour justifier la qualification des joueurs.

CHAPITRE V – Réclamations, réserves et forfaits

ARTICLE 16 - RÉSERVES ET RÉCLAMATIONS

a) Les réserves ou réclamations formulées avant la rencontre doivent être présentées par le dirigeant requérant au dirigeant adverse. Elles doivent être portées sur la feuille de match par le dirigeant réclamant, et signées par les deux dirigeants. En aucun cas, les dirigeants ne peuvent refuser d'apposer leurs signatures, celles-ci n'impliquant pas l'acceptation de la réclamation.

b) Dans tous les cas, les réserves doivent être nominales et motivées.

c) Une réclamation pour fraude peut être posée à n'importe quel moment de la partie.

d) La rencontre terminée, le dirigeant requérant doit porter sur la feuille de match, en présence du dirigeant adverse, les réserves ou réclamations formulées pendant la rencontre, le temps et le score au moment de ces réserves.

ARTICLE 17 - VALIDITÉ DES RÉSERVES ET RÉCLAMATIONS

a) Toute réserve ou réclamation devra être appuyée d'un chèque de 30€ auprès de la Commission Football. Si la réclamation est refusée, la Commission procédera à l'encaissement du chèque. Si elle est acceptée, le chèque sera rendu. Toute réserve ou réclamation non appuyée sera déclarée irrecevable. Soyez donc sûr de ce que vous avancez, en apportant le plus de preuves possibles.

b) Quelle que soit la nature des réserves ou réclamations, un match se jouera toujours dans les conditions fixées par le règlement.

c) La Commission Football jugera de leur recevabilité sur le fond. Les responsables des clubs en litige seront convoqués. La non-convocation ne peut pas faire casser la décision.

d) Les réclamations pour faute(s) technique(s) ne pourront être retenues que si la Commission juge que la (les) dite(s) faute(s) a(ont) une incidence sur le résultat final de la rencontre.

e) Les réclamations étant de nature à révéler une fraude quelconque peuvent être présentées en tout temps, avec preuves à l'appui jusqu'à l'homologation définitive de la saison, lorsqu'elles portent sur des faits non connus avant le match. Dans ce cas, la Commission usant de son droit d'évocation, statue sur le fait nouveau.

f) La Commission se réserve également le droit d'évoquer tous les cas de fraude venant à sa connaissance, même si ces fautes n'ont fait l'objet d'aucune réserve de la part des clubs.

g) En cas de réserve technique ou de réclamation validée par la Commission Football, l'équipe fautive aura match perdu sur tapis vert.

h) **Un match perdu sur tapis vert est sanctionné pour l'équipe fautive d'un score de 0 à 3, de 0 point au classement général et à la Coupe Fair-play et d'une amende de 45€.** Au bout de 2 matchs perdus sur tapis vert, l'équipe sera exclue de la compétition.

ARTICLE 18 - FORFAITS

A) FORFAIT DÉCLARÉ ET NON-DÉCLARÉ

1) Le club qui ne pense pas être assez pour jouer doit contacter la Commission Football dans un délai raisonnable le jour du match (avant 19H) pour pouvoir prévenir l'équipe adverse de l'annulation du match. Cela évite des déplacements inutiles. Le club est alors considéré comme « **forfait déclaré** ».

2) **Toute équipe présente à l'heure du match est tenue de le disputer.**

3) Une équipe est considérée comme «**forfait non déclaré**» :

a) lorsqu'elle n'est pas présente à l'heure fixée,

b) lorsqu'elle ne peut présenter **au minimum cinq joueurs** en tenue, à l'heure officielle du coup d'envoi de la rencontre.

4) Un forfait sera également constaté lorsqu'au cours de la partie, une équipe n'est plus en mesure de conserver cinq joueurs qualifiés sur le terrain.

5) Il devra être précisé sur la feuille de match, la nature du forfait : non-présentation, retard, équipe incomplète, arrêt de la partie pour blessure réduisant l'équipe à moins de cinq joueurs.

6) Pour bénéficier du forfait, l'équipe réclamante doit être en mesure de jouer la rencontre réglementaire.

B) ENREGISTREMENT DU FORFAIT

En cas de forfait, le score est :

1) *Match non joué :*

- 3 buts et 4 points pour l'équipe gagnante,
- 0 but et 0 point pour l'équipe «forfait».

2) *Match commencé et interrompu dans les conditions précisées à l'article 18-A-4 du présent règlement :*

- Score acquis sur le terrain si au moment de l'arrêt de la rencontre il est plus favorable que 3 à 0, sauf quand l'équipe qui est forfait mène au score. Le forfait sera alors de 3 buts pour l'équipe gagnante et 0 but pour l'équipe «forfait».

C) FORFAIT GÉNÉRAL

Une équipe totalisant **trois forfaits** dans une même compétition au cours de la saison, est déclarée «FORFAIT GÉNÉRAL» et mise hors compétition. Les dispositions suivantes sont alors appliquées :

- si «FORFAIT GÉNÉRAL» au cours des rencontres «aller» : annulation complète des résultats obtenus par l'équipe éliminée.
- si «FORFAIT GÉNÉRAL» au cours des rencontres «retour» : annulation complète des résultats obtenus au cours des dites rencontres et conservation des résultats des rencontres «aller», si elles ont toutes été jouées.

D) SANCTIONS ET AMENDES

1) Le forfait «déclaré» d'une équipe qui prévient est sanctionné d'une amende de 30€ et d'une note de 1 point à la Coupe Fair-Play.

2) Le forfait «non déclaré» d'une équipe est sanctionné d'une amende de 45€ et d'une note de 0 point à la Coupe Fair-Play.

3) Les forfaits pour retard et en cas d'arrêt de la partie pour cause de blessure réduisant l'équipe à moins de cinq joueurs, sont considérés comme des pénalités et ne seront pas pris en compte pour une mise hors compétition.

4) Une équipe déclarée «FORFAIT GÉNÉRAL» devra s'acquitter d'une amende de 90€. Les joueurs de l'équipe déclarée «FORFAIT GÉNÉRAL» ne pourront s'engager avec un autre club tant que l'amende n'aura pas été réglée.

CHAPITRE VI – Règles du jeu et sanctions

ARTICLE 19 - COMPOSITION DES ÉQUIPES

Les matchs officiels se disputent avec 7 joueurs dont 1 gardien, plus 5 remplaçants maximum par équipe. Les cinq remplaçants sont autorisés à prendre la place d'un autre joueur lors d'un arrêt de jeu à n'importe quel moment de la partie. Un joueur remplacé peut rentrer à nouveau sur le terrain durant la partie.

ARTICLE 20 - DURÉE DES RENCONTRES

a) Les rencontres officielles de Championnat ou de la Coupe se jouent en **deux périodes de 35 minutes sans arrêt de jeu**, avec un repos au milieu de 5 minutes maximum.

b) Pour les rencontres de Coupe à élimination directe, en cas d'égalité de score à la fin du temps réglementaire des soixante-dix minutes, il est procédé à **l'épreuve des tirs au but**. **Le ballon est placé sur la ligne de la surface de réparation en face des cages.**

Chaque équipe désigne **3 tireurs** parmi les joueurs présents sur la feuille de match, y compris parmi ceux n'étant pas sur l'aire de jeu à l'issue du temps réglementaire, sauf en cas d'exclusion.

Si après 3 tirs les deux équipes sont à égalité, il sera procédé à un tir au but en élimination directe, jusqu'à ce qu'une équipe ait pris l'avantage au même nombre de tirs au but effectué.

Si, après que tous les joueurs des deux équipes aient tiré et que les deux équipes sont à égalité, la séance de tirs aux buts reprend suivant l'ordre de tireurs : le premier tire en premier, le deuxième en deuxième...

Si, pour quelque raison que ce soit (expulsion, nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match, blessure...), une équipe se trouve en supériorité numérique tant sur la feuille de match que sur le terrain à l'issue du temps réglementaire, celle-ci peut exempter de tir au but les joueurs en supériorité numérique.

Lors de la séance des tirs au but, le gardien pourra être remplacé par tout joueur présent sur la feuille de match.

c) Si cette épreuve ne peut pas se dérouler (plus d'éclairage, conditions atmosphériques...), le match sera rejoué. Si cela n'est pas possible, les équipes seront alors départagées par un **TIRAGE AU SORT** effectué par la Commission Football.

d) **Tout match arrêté au-delà de 53 minutes verra son score validé**, quelque soit la raison de la fin du match (intempéries, coupure de lumière...).

e) Si le match est arrêté lors d'une séance de tirs au but :

- Si les équipes ont exécuté le même nombre de tirs au but, l'équipe qui aura l'avantage sera déclarée vainqueur.
- Si les équipes ont exécuté le même nombre de tirs au but et qu'aucune des deux n'a pris l'avantage, le match sera rejoué (sinon tirage au sort).
- Si les équipes n'ont pas exécuté le même nombre de tirs au but, le match sera rejoué (sinon tirage au sort).

ARTICLE 21 – AUTO ARBITRAGE

Le Foot à 7 en F.S.G.T. étant basé sur le principe de l'auto-arbitrage, aucun arbitre n'est requis.

Il revient à **chacun des participants d'assurer la régulation de la rencontre dans le meilleur des esprits**. Ainsi, il appartient à chacun des joueurs d'arrêter son action, dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du terrain a été observée.

Il revient à chacun des **responsables de veiller au bon comportement de ses joueurs**. En cas de problème, ils doivent être capables de ramener le calme dans leur équipe : ils peuvent pour cela demander à leur(s) joueur(s) de «souffler» quelques minutes sur le banc de touche quand ils ressentent des tensions sur le terrain ou quand un joueur a insulté un adversaire.

Dans la pratique, les équipes mettent tout en œuvre pour mener la rencontre à son terme et la valider sur la feuille de match (résultat, signature des responsables, attribution de points de pénalité au Fair-Play...).

ARTICLE 22 – COUP D'ENVOI

Les deux équipes procèdent au choix du coup d'envoi ou du camp (tirage au sort possible). Les joueurs sont dans chaque camp respectif, l'équipe qui n'a pas le coup d'envoi est à 6 mètres du ballon. Le ballon placé au centre du terrain est en jeu dès qu'il a été botté. Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi. La fin de chaque mi-temps sera sifflée sur une sortie de balle en dehors du terrain afin d'éviter de stopper le jeu durant une action.

ARTICLE 23 – BUT MARQUÉ

Un but est valablement marqué quand le ballon aura entièrement franchi le plan constitué par la ligne de but, les montants et la barre transversale.

ARTICLE 24 – HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.

ARTICLE 25 – BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon ne sera plus en jeu quand il aura entièrement franchi les limites du terrain. Il faut insister sur le fait que les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent. En conséquence, un ballon se trouvant sur la ligne du but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

ARTICLE 26 – RENTRÉE DE TOUCHE

Les touches sont effectuées le ballon au dessus de la tête, à deux mains. Le joueur est placé à proximité ou au contact de la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon, joueur adverse à 2 mètres du ballon.

ARTICLE 27 – SORTIE DE BUT ET RELANCE DU GARDIEN

Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts), après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, c'est une sortie de but.

Pour la remise en jeu, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface de réparation.

La remise en jeu est effectuée à la main par le gardien dans une partie quelconque de la surface. Le ballon peut franchir la ligne médiane sur la remise en jeu du gardien.

Les dégagements au pied du gardien sont interdits.

Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu. Un but marqué directement sur remise en jeu n'est pas valable (on remet alors en jeu par une sortie de but).

ARTICLE 28 – COUP DE PIED DE COIN

Le jeu sera repris par coup de pied de coin ou corner lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant.

ARTICLE 29 – FAUTES ET INCORRECTIONS

Le gardien n'a pas le droit de prendre à la main une passe d'un partenaire, sauf si elle est effectuée d'une partie du corps différente que le pied (tête, poitrine, cuisse...). Le gardien peut manier le ballon dans toute la surface de réparation.

LES TACLES SUR UN JOUEUR SONT INTERDITS.

Un tacle sur un joueur sera sanctionné automatiquement, quelque soit le lieu de la faute (sur tout le terrain), par un pénalshoot en face de la cage en plaçant le ballon sur la ligne de la surface de réparation. Un tacle correspond à une glissade destinée à prendre le ballon de l'adversaire avec le pied.

N'est pas considérée comme un tacle, l'action de jeu consistant à tendre la jambe en restant sur ses appuis pour récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire en posant le genou à terre par exemple.

Sont autorisés les gestes glissés pour marquer ou récupérer le ballon quand le joueur est seul.

Le gardien a le droit de tacler le ballon dans toute la surface de réparation, il faut alors considérer cette action de jeu comme un arrêt.

ARTICLE 30 – COUP FRANC

Tous les coups francs sont directs. Les joueurs adverses devront se tenir à 6 mètres du ballon.

Il n'y a **pas d'avantage** suite à une faute : les joueurs doivent arrêter le ballon pour tirer le coup franc.

Les coups francs rapides ne sont pas autorisés. L'équipe doit attendre que les joueurs adverses soient en place (mur placé et gardien prêt) pour tirer le coup franc.

Fautes passibles d'un coup franc direct :

- jouer d'une manière dangereuse (pied haut),
- charger déloyalement, ballon non à distance de jeu,
- donner ou essayer de donner un coup de pied,
- faire un croc de jambe,
- sauter sur un adversaire, charger un adversaire par derrière ou charger le gardien,
- charger violemment ou dangereusement un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- pousser ou tenir un adversaire (même par le maillot),
- toucher le ballon volontairement avec la main ou le bras ou involontairement avec le bras décollé du corps (à l'exception du gardien dans sa propre surface de réparation).

ARTICLE 31 – PÉNALSHOOT

Toute faute commise dans la surface de réparation (hors tacle, voir article 29) est sanctionné d'un PÉNALSHOOT. La frappe est effectuée en ramenant le ballon sur la ligne de la surface de réparation perpendiculairement au lieu de la faute. La frappe peut être directe ou indirecte (passe possible).

Il n'y a pas de mur, les joueurs des deux équipes se placent à l'extérieur de la surface de réparation à 2 mètres du tireur. Le gardien reste en contact avec sa ligne de but.

Dès que le ballon est en jeu, les joueurs des deux équipes peuvent entrer dans la surface.

ARTICLE 32 – COMMISSION DE DISCIPLINE

a) La Commission de Discipline, organe disciplinaire de première instance, est composée d'au moins 3 membres de la Commission Football désignés par le Président de la Commission Football.

b) Le Président de la Commission Football désigne le Président de la Commission de Discipline et son suppléant parmi les membres de la Commission Football.

c) Les dirigeants et joueurs concernés sont convoqués par courriel et/ou sms au moins une semaine avant la date de la séance de la Commission de Discipline.

c) La feuille de match et les possibles échanges par courriel avec les dirigeants concernés sont transmis aux membres de la Commission de Discipline avant la réunion.

d) Les sanctions prises par la Commission de Discipline sont motivées et doivent respecter au minima le barème prévu au règlement intérieur de la Commission Football et rappelé ci-après. Elles peuvent être plus sévères si nécessaire.

e) Le joueur ou le club sanctionné ainsi que la Commission Football ou le Comité Directeur départemental peuvent faire appel de la décision de la Commission de Discipline auprès de l'organe disciplinaire d'appel du Comité selon les modalités prévues à l'article 9 du règlement disciplinaire du Comité départemental de la Savoie, dans un délai de sept jours.

ARTICLE 33 – SANCTIONS

a) **La Commission de Discipline se réserve le droit de sanctionner un joueur ou un club, ainsi que d'exclure de toute compétition un club qui ne s'adapterait pas à l'esprit de la F.S.G.T..**

b) **Tout joueur qui se sera rendu coupable d'un geste recensé dans le barème indiqué à l'article 33-g** sera sanctionné par la Commission de Discipline, après avoir entendu les acteurs de la rencontre, de **matchs de suspension fermes et/ou avec sursis**. Selon la gravité des faits, la Commission de Discipline pourra exclure le joueur pour la saison voire le radier de la F.S.G.T.. Les clubs seront informés des suspensions courantes.

c) Lorsque les circonstances le justifient, notamment au regard de la gravité des faits, la Commission de Discipline peut prononcer à l'encontre de la personne poursuivie une mesure conservatoire (suspension provisoire de terrain, interdiction provisoire de gérer un club...) dans l'attente de la notification de la décision de l'organe disciplinaire.

d) Un joueur suspendu purge sa peine au cours des rencontres officielles qui suivent la séance de la Commission de Discipline (championnat et coupes confondus).

e) Une équipe qui fait preuve de mauvaise foi ou qui n'assume pas ses responsabilités ou qui a pris part à une bagarre générale sera exclue de toute compétition par la Commission de Discipline.

f) **Un joueur suspendu ne devra en aucun cas apparaître sur une feuille de match**, sinon l'équipe aura match perdu sur tapis vert selon les modalités prévues à l'article 17-h. Les feuilles seront contrôlées par la Commission Football.

g) Barème des sanctions :

	MOTIFS	SANCTIONS
I	a - Bousculade d'un joueur, d'un dirigeant ou d'un spectateur	2 à 4 MATCHES DE SUSPENSION FERMES + 15€ D'AMENDE FINANCIÈRE
	b - Propos excessifs à l'égard d'un adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur ou membre de la Commission	
	c - Jeu violent (geste dangereux , coup de coude, coups répétés...)	
II	a - Insultes, Propos grossiers ou injurieux, Gestes obscènes, à l'égard d'un adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur ou membre de la Commission	4 à 8 MATCHES DE SUSPENSION FERMES + 30€ D'AMENDE FINANCIÈRE
	b - Propos racistes, sexistes ou homophobes, Menaces, Intimidations, Tentative de coup, à l'égard d'un adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur, délégué ou membre de la Commission	
III	a - Coup volontaire, Conduite violente, Gifle, Aggression, Coups réciproques, sans blessure, à l'égard de l'adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur ou membre de la Commission	8 à 12 MATCHES DE SUSPENSION FERMES + 30€ D'AMENDE FINANCIÈRE
IV	a - Coup volontaire, Aggression, avec blessure, Crachat contre un adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur ou membre de la Commission	12 MATCHES A 1 AN DE SUSPENSION FERMES + 45€ D'AMENDE FINANCIÈRE
V	a - Coup volontaire, Aggression caractérisée ayant entraîné une blessure grave ou un arrêt de travail supérieur à 15 jours à l'égard d'un adversaire, partenaire, dirigeant, spectateur ou membre de la Commission	RADIATION DE LA FSGT POUR UNE DURÉE DÉTERMINÉE + 45€ D'AMENDE FINANCIÈRE
	b - Violence extrême, Exhibition d'objets ou d'armes	
	c - Gifle, Aggression, Crachat, Bousculade avec jet à terre, Coup volontaire envers un membre de la Commission au cours ou en dehors d'un match	

h) Indépendamment des sanctions infligées à ses licenciés, un club pourra être frappé d'une AMENDE FINANCIÈRE, de SANCTIONS au niveau du classement général et au niveau de la Coupe Fair-Play voire de la perte du match sur TAPIS VERT.

i) Toute suspension de plus de 12 matches concernant un joueur licencié FFF sera notifiée par courrier à son club FFF.

j) En cas d'agression caractérisée, le Comité départemental F.S.G.T. déposera une plainte en son nom contre le ou les joueurs auteurs des faits.

k) La Commission de Discipline se réserve le droit de réviser ces sanctions à la hausse.

ARTICLE 34 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

Tout club s'inscrivant à l'une des compétitions de football à 7 de la F.S.G.T. Savoie, reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et l'accepte.

*LA TRANSPARENCE, LE RESPECT DES AUTRES ET LA DISCIPLINE
LIBREMENT CONSENTE SONT LES GAGES
DE PROGRÈS ET DE RÉUSSITE.*